CAAD 4



CAAD NUMERO 4
DICIEMBRE-ENERO 90

Editorial

Tras el pequeño paréntesis vacacional de fin de año (que ha retrasado un poco el fanzine) tenéis en vuestras manos el primer número del CAAD del año 1990.

He querido empezar esta década con una pequeña sorpresa para todos los aventureros... el modo de conseguir aventuras españolas que no se encuentran en el mercado! En efecto, si eres socio del CAAD puedes pedir cuantas aventuras desees de las que enumeramos en las páginas 42 y siguientes...

Pero esto no es todo. La sección de Rol se amplía, puesto que ya tiene su propio apartado para resolver las dudas que os aparezcan al "rolear". El nombre de la sección es "Roleando...".

La sección de "Opinión" es la más extensa de todas las que han salido hasta ahora. Hay réplicas, contrarréplicas, críticas, más críticas, ataques despiadados, comentarios, y algún que otro apoyo. (mas bien pocos). Esperamos tu opinión!

Otra nueva sección es "Feedback". Su cometido es amoldar el fanzine a los gustos de sus lectores (o al menos, de aquellos que respondan...). Aquí podrás hacer notar cómo te gustaría que fuese el CAAD. Responded el cuestionario, y conseguiremos que el CAAD sea más del gusto de todos!

Y la hora de las disculpas ha llegado. Siento no haber podido responder todas las preguntas sobre aventuras que me han llegado, pero no he tenido materialmente tiempo. Y siento también no incluirlas todas como "para resolver por los socios", pero había problemas graves de espacio y paginación...

Ah! Olvidaba deciros que con el próximo CAAD aparecerá una nueva sección con dos apartados acerca de programación con el PAW. Una será un cursillo de manejo, y la otra resolverá las dudas que aparezcan. La sección será dirigida por dos bravos socios, Javier San José y Carlos Sisí, que por cierto, han donado sendas aventuras a la sección de venta por Correo. Juzgad su trabajo y pensad cómo será la serie...

Juan Muñoz Falcó



CAPITULO IV

1
La salida del laberinto comunica con la boca de una cueva situada al pie de una gran montaña.
Al salir la brisa que sopla te refresca y te sientes mejor después de pasar tanto tiempo bajo tierra.
Hacia el este divisas un espeso bosque; los altos árboles parecen esconder algo siniestro.
Ya es hora de ponerse en camino.

si vas hacia el este, en dirección al bosque, pasa al 12
si sigues hacia el norte, pasa al 13

2
El claro del bosque está tranquilo. Un pequeño sendero continúa hacia el este. En dirección norte oyes el murmullo de una cascada.

si vas hacia el norte pasa al 42
si sigues por el sendero pasa al 15

3
Tras la cascada descubres, incrustada en la roca, una extraña cerradura metálica de forma circular y del tamaño de un puño. Grabado en la cerradura hay un tosco signo dorado (probablemente de origen orco o troll).

si tienes un medallón dorado pasa al 32
si no, deberás continuar hacia el oeste (pasa al 13) ó ir hacia el bosque, al sur de aqui (pasa al 2)

4
El troll cae agonizante al suelo, pero antes de morir golpea con su maza una de las paredes del túnel. La roca comienza a temblar y el suelo se agrieta. Del techo se desploman grandes bloques de piedra; ¡el túnel se está derrumbando!.
Prueba tu suerte:

si eres afortunado pasa al 34
si no, pasa al 25

5

Bajas por el escarpado camino.

si vas al bosque pasa al 12
si vas a la cascada pasa al 42

6

El túnel se bifurca en dos direcciones.

si vas por la derecha pasa al 35
si vas por la izquierda pasa al 28

7

si has elegido el cuerno pasa al 18
si has elegido la capa pasa al 51
si has elegido el saco pasa al 36

8

Piensas que la mejor forma de llamar su atención es llamarle por su nombre. Pero, ¿sabes su nombre?. Mira en la lista de abajo y elige uno:

Nurddhenbarg, pasa al 38
Don Enano, pasa al 29
Gimli, pasa al 46
Lhudenhbarg, pasa al 39
Kurlenbarg, pasa al 20

9

El túnel desemboca en una gran sala con 4 puertas en las 4 direcciones cardinales. Al penetrar en ella el suelo tiembla. Miras a tu espalda y observas sorprendido que el túnel por dónde has venido ¡ha desaparecido!. Pasa al 47

10

	I	II	III	IV
N	22	11	40	30
S	40	30	22	11
E	11	40	30	22
O	30	22	11	40

11

Te encuentras en una sala que sólo tiene una salida, parece que es diferente al resto de las salas cambiantes por las que has pasado. Como no ves nada interesante decides abandonarla (pasa al 40).

12

El camino penetra en el profundo bosque. Caminas durante varias horas internándote en la espesura. Por fin llegas a un claro y decides descansar. Te sientas en un tocón de madera en mitad del claro y contemplas el hermoso panorama que te rodea, los árboles, las bellas flores silvestres que crecen esporádicamente entre la mullida hierba y, también observas algo que en principio te había pasado inadvertido, ¡un agujero de dos metros de diámetro excavado en el suelo!, a través del cual asoma una gigantesca cabeza que te sonríe. ¿Qué vas a hacer?

atacar a la extraña aparición, pasa al 23
intentar hablar con el enorme ser, pasa al 31

13

Bordeas la ladera este de la gran montaña. Llegas al pie de un escarpado camino que asciende irregularmente por la pared rocosa. Un poco más adelante puedes divisar una gran cascada que cae sobre un valle al borde del bosque.

si subes por el camino pasa al 17
si te diriges a la cascada pasa al 42

14

El túnel prosigue en dos direcciones. Un extraño repiqueteo metálico proviene del extremo izquierdo.

si vas por la izquierda pasa al 50
si vas por la derecha pasa al 9

15
El sendero llega a la boca de una mina. No ves a nadie por los alrededores; aunque observas unas viejas carretillas, seguramente utilizadas para transportar el mineral, abandonadas.

si decides penetrar en la mina pasa al 26
si caminas por el sendero en dirección oeste, hacia el claro del bosque, pasa al 2

16
Atas la cuerda a la roca y bajas lentamente por el agujero. Los salientes de las paredes te producen cortes y rozaduras, aún así continúas el descenso. Al final llegas a un pequeño túnel, pero te das cuenta de que no puedes recuperar la cuerda que ha quedado atada a la roca (táchala de tu lista de equipo). Pasa al 6.

17
El estrecho camino se hace más empinado a medida que asciendes por la ladera de la montaña. Al final llegas a la cima. Desde aquí divisas un bosque hacia el oeste y una gran cascada que cae sobre un valle al norte del bosque.
Ves una gran roca emplazada en un lugar en el que, te parece, no debería estar. Te acercas y observas que tus sospechas son ciertas, ya que unos surcos en el suelo te revelan que la roca ha sido arrastrada.

si quieres mover la roca, tira un dado y resta la puntuación obtenida de tu fuerza vital, pasa al 27
si prefieres volver sobre tus pasos, pasa al 5

18
Quizá sea una buena elección. Quién sabe. Pasa al 49.

19

Combate con el enano:

	19	
18	18	18
20		20

ENANO
Energía vital=18
Destreza en combate=6

Si vences pasa al 14.

20

Pasa al 38.

21

Decides abandonar el lugar y no perder más tiempo con el enano, pasa al 14.

22

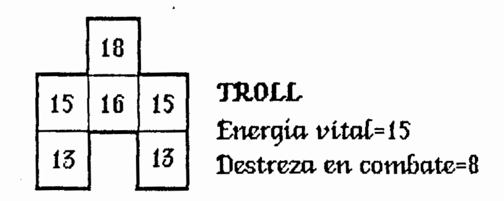
	I	II	III	IV
N	-	40	10	30
S	10	30	-	40
E	30	-	40	10
O	40	10	30	-

23

Rápidamente te levantas y te avalanzas contra la aparición. Dos enormes ojos se abren desorbitados y la sonrisa se transforma en una mueca de horror.
"¡Aaahhh!" grita la criatura en un tono chillón al tiempo que desaparece por el agujero (pasa al 2).

24

El tintineo del agua que se filtra resuena por toda la caverna. Continúas caminando durante un gran trecho hasta que llegas a un codo en el que el túnel se desvía hacia la derecha. Sientes que la oscuridad y las estrechas paredes te oprimen. Un fétido aliento azota tu cara y el rostro de un enorme troll aparece frente a ti. Sujeta una gran maza que maneja con destreza.



Si vences pasa al 4.

25
Has quedado sepultado en estas grutas, sin posibilidad de salir. Tu aventura finaliza aquí.

26
Penetras en la mina. Te encuentras en una galería que contiene multitud de vías y pasos por los cuales deben circular las carretas que transportan el mineral. Pasa al 33.

27
La roca se mueve lentamente descubriendo un agujero. El interior del agujero está muy oscuro. Podrías intentar bajar.

si tienes una cuerda podrás bajar por el agujero, pasa al 16

si no tienes una cuerda, o no quieres bajar, pasa al 5

28
Unos pasos resuenan en el túnel; son pasos que se acercan hacia dónde tú estás.
Frente a ti, al otro lado del túnel, aparece un pequeño ser barbudo que empuña un gran hacha de combate. Sonríe y se abalanza sobre ti lanzando un grito de guerra.

intentarás calmar al sujeto, pasa al 45

te dispones para el combate, pasa al 19

29
¿A que has jugado a la Aventura Original?. Pasa al 38

30

	I	II	III	IV
N	40	10	-	22
S	-	22	40	10
E	10	-	22	40
O	22	40	10	-

31

Educadamente te presentas al extraño ser:
"¡Ji, ji, ji, qué gracioso te ves!" contesta el ser en tono chillón. "No sabía que existiesen personas tan educadas. Permíteme que me presente, soy Bus el Busano." pronuncia la criatura mientras sale lentamente del agujero.
Observas que tiene el aspecto de un enorme gusano de seda. Dos ojos saltones ocupan la mayor parte de su cabeza mientras que una pequeña boca, que se abre desmesuradamente al hablar, cubre parte del resto.
"Los Busanos solemos vivir bajo tierra ¿sabes?. Espero no haberte asustado. ¿Te gustaría pasar a mi madriguera?".
¿Qué contestas?:

- aceptas (pasa al 41)
- rechazas la extraña invitación (pasa al 48)

32

Recuerdas el medallón arrebatado al troll en los laberintos del castillo. Observas que el signo de la cerradura también aparece grabado en el medallón, y que este encaja perfectamente en el hueco de la cerradura.
Introduces el medallón en el hueco y la pared de roca comienza a abrirse dejando una grieta por la que puedes pasar (pasa al 24).

33

La galería desemboca en un estrecho y oscuro túnel que se interna más y más en las profundidades de la tierra. Al final del túnel se oye un repiqueteo metálico y el sonido de voces. Pasa al 50.

34

Avanzas corriendo por el túnel mientras grandes piedras caen del techo. Al final llegas a una cueva en la que te guareces de las rocas. Todo termina y observas que la boca de la cueva ha quedado bloqueada. Te sientes abatido pues crees que has quedado enterrado vivo, sin posibilidad de salir.
¿Te acompaña Bus?

si te acompaña pasa al 43
si no, pasa al 25

35

Llegas a una cámara demasiado oscura como para distinguir nada en su interior.
A pesar de no ver nada, sientes una extraña presencia en la oscuridad. Un sonido metálico, de engranajes chirriando, llega desde el fondo de la sala. Se acerca. Frente a ti aparece una descomunal estatua de acero, pero ¡se mueve!. Sus brillantes ojos te miran mientras alza su poderoso martillo presto para el combate.

	19	
16	23	17
14		14

GUARDIAN
Energia vital=11
Destreza en combate=8

Si vences pasa al 44.

36

El saco contiene 3 raciones de comida. Pasa al 49.

37

Te acercas al enano. Este no hace el menor caso de tu presencia y sigue afilando su hacha.

intentas llamar su atención, pasa al 8
abandonas el lugar, pasa al 14

38

El enano prosigue con su trabajo. Pasa al 21.

39

El enano levanta la vista y te reconoce:
"¡Extranjero!", exclama, "veo que lograste escapar del laberinto."
Reconoces al enano que liberaste del fondo de un barril. Le relatas lo sucedido desde vuestro encuentro y le informas de tu propósito de atravesar las minas de los enanos.
"Sólo te puedo dar un consejo: cuidado al pasar por las salas cambiantes, elige bien el único camino que las atraviesa."
(Cuando llegues a las salas cambiantes busca la que tenga por número de referencia el número de letras del nombre del enano y en vez de pasar al número de referencia que se te indique, pasa directamente a la referencia 52).
Te despides del enano y prosigues tu camino, pasa al 14.

40

Estás en una sala cambiante.

	I	II	III	IV
N	10	22	30	-
S	30	-	10	22
E	22	30	-	10
O	-	10	22	30

41

"Por favor acompáñame.", invita el Busano, al tiempo que se interna en el agujero. Le sigues con dificultad a través de un estrecho túnel.
Llegáis a una gran caverna y, al contrario de lo que podría parecer, está iluminada por la luz que penetra por un orificio del techo.
Bus te invita a acomodarte en una gran mesa encima de la cual hay distribuidas un montón de fuentes de comida (puedes recoger alimentos suficientes para 2 comidas).
Mientras coméis Bus te explica que estas cavernas fueron construidas por los enanos, los cuales las abandonaron después de las Grandes Batallas, trasladándose a un sector más occidental.

Al terminar la comida Bus empieza a desarrollar una actividad impresionante: recoge una mochila, la llena de víveres y objetos extraños, se coloca un pintoresco sombrero verde.
Le preguntas el porqué de tanta agitación.
"Creo que te acompañaré", contesta pensativamente.
(A partir de ahora Bus el Busano te seguirá. puede llegar a serte útil en determinadas situaciones. También puede librar algunos combates en tu lugar. Sus puntuaciones son:

	16	
14	16	14
12		12

BUS EL BUSANO
Energía vital=28
Destreza en combate=7

Anota esto en tu hoja de aventura.)
Camináis por los túneles dejando atrás la madriguera, hasta que llegáis a la salida del bosque. Pasa al 2.

42
Las aguas de la cascada rugen al caer sobre las rocas al pie de la montaña. A través de la cortina de agua observas algo que brilla, lo cual llama tu atención.

si te acercas a examinar el extraño fulgor pasa al 3
si vas hacia el oeste pasa al 13
si te internas en el bosque que hay al sur pasa al 2

43
Bus se dispone a practicar un túnel, a través de la pared rocosa, con sus potentes mandíbulas. Trabaja durante horas hasta que por fin penetra lo suficiente en la roca como para conectar con una galería secundaria. Los dos abandonáis la cueva y continuáis por esta nueva galería (pasa al 33).

44
Avanzas a tientas a través de la cámara. De pronto una deslumbrante luz inunda la estancia dejándote ciego durante unos segundos.

Tres objetos aparecen flotando frente a ti: un cuerno de viento, una capa y un saco.
Elige sólo uno y luego pasa al 7.

45

Gritas al enano, pero no frena su alocada carrera. Cada vez está más cerca. Una idea te viene a la mente: sacas unos cuantos doblones de oro y los dejas caer a los pies del enano (tira un dado y resta de tu lista de equipo tantos doblones como puntos indique el dado).
El efecto es inmediato, el enano suelta el hacha y babeando se arroja sobre las monedas gritando algo ininteligible.
Aprovechas la situación y te alejas del lugar por el extremo opuesto, pasa al 14.

46

¿No te estarás equivocando de historia?. Pasa al 38.

47

Las salas cambiantes son salas giratorias, cada vez que entres en una girará y todas sus salidas combiarán de posición.
Verás en cada sala una tabla de 4x4 casillas dónde se han colocado, en filas las 4 posibles salidas y en columnas las 4 posibles posiciones.
Comienzas en la posición I, cada vez que pases a otra sala cambiarán de posición todas las salas, pasando a la posición siguiente. Por tanto deberás elegir como salida el número de la casilla dónde converjan la dirección hacia la que quieres ir y la posición actual de las salas.
Esto se repite cíclicamente, es decir, si estás en la posición IV y te mueves a otra sala, automáticamente se pasa a la posición I. El símbolo – en una casilla indica que la salida está bloqueada.
Ahora pasa al 40.

48

"¡Vaya maleducado!. ¡Le invito amablemente y rechaza mi hospitalidad!. Será mejor que te deje, señor importante.

¡Adios!." responde airada la criatura mientras se sumerge en su madriguera. Pasa al 2.

49
Abandonas la extraña cámara, y continúas por un estrecho túnel que al final desemboca en otro más amplio. Pasa al 14.

50
El repiqueteo metálico se hace más fuerte a medida que avanzas por el oscuro túnel. Al final llegas a una gran caverna. Otros túneles desembocan en esta caverna, a través de los cuales discurren vias por las que circulan los vagones que transportan el mineral.
Pequeños hombrecillos manejan enormes picos y martillos, con los que arrancan la roca de las paredes de la caverna, produciendo un repiqueteo que casi te rompe los timpanos. Algunos hablan entre sí con voces profundas. Te das cuenta de que estás en las minas de los enanos. Un enano descansa apoyado contra una pared, afilando su enorme hacha.

te acercas al desconocido para intentar obtener alguna información (pasa al 37)

abandonas el lugar por uno de los túneles (pasa al 14)

51
Es de tu talla. Unos extraños simbolos rúnicos están bordados en plata a lo largo de toda su superficie. Pasa al 49.

52
Al cruzar la salida, caminas por un túnel que asciende lentamente por el interior de la tierra. Parece un pasadizo que no ha sido utilizado durante bastante tiempo. Por fin llegas hasta un agujero a través del cual penetran tenuemente los rayos de luz.
Has llegado al exterior. Atrás quedan las minas de los enanos; delante aún hay mucho camino que recorrer.

Noticias

* Nuestro "corresponsal" en Eibar, Oier Bikondoa, nos ha enviado. una amable carta en la que nos comunicaba que en un programa de ETB (la televisiōn vasca) dedicado a la informātica llamado Teletxip, en su lista semanal de juegos mās votados, que incluye juegos de todo tipo, la AVENTURA ORIGINAL lleva dos semanas en el nūmero uno! y parece que serā difīcil desbancarla...

* Hay nuevas aventuras en castellano en lontananza. Editada por Delta Software, LEGEND es una aventura multiparte realizada (oh, no) con el arcano GAC... Parece ser que hay tres personajes, dedicando una carga a cada uno de ellos, y por ūltimo una carga mās en la que se controla a todos los personajes a la vez. En el prōximo nūmero se harā un anālisis mās detallado, pero por lo visto, no es gran cosa... Estā versionado ūnicamente para Spectrum y Amstrad.

* Para los afortunados poseedores de un 16 bits hay tres programas, que sin ser autēnticos conversacionales pueden proporcionar buenos ratos. Sus tītulos son KULT, LEGEND OF DJEL y BLOODWYCH.

KULT pertenece a la compañīa francesa Exxos, y estā versionado para Atari, Amiga y PC. Los mensajes han sido traducidos al castellano, lo cual es una ventaja. El modo de manejo es mediante iconos, y reūne elementos de Rol y aventura.

LEGEND OF DJEL ha sido realizado por Tomahawk, y al igual que el anterior, tambiēn ha sido traducido. Al igual que el anterior mezacla varios estilos, conteniendo partes de estrategia e incluso algunas secuencias de arcade.

Por ūltimo, BLOODWYCH. Creado por Image Works, no estā traducido, pero los pocos textos que salen pueden leerse sin excesivos conocimientos. Este es un juego totalmente de ambientaciōn "Rol", en el que podemos elegir a nuestros personajes de un menū inicial. Por cierto, pueden jugar dos personas, cada una con su propio equipo... Esta versionado para Atari y Amiga.

REBEL PLANET

Con todos los objetos nombrados en el anterior número, nos plantamos en TUNDRA en dos patadas, vamos al sur y ¡oh, maravilla! La valla está aquí.

Detrás de ella se acabó la ciudad, y con ella la climatización. No en vano la zona se llama "tundra"; pronto vamos a pasar un frío que pela. Dorado, por cierto, es el Líder Rebelde de la zona, y quien tiene los últimos tres dígitos de la clave, y a quien tenemos que encontrar.

Pero primero hay que pasar la valla, que está electrificada, y como la toquemos, vamos a quedar como gambas al ajillo. Para desmontarla sacamos el pak y el alambre y hacemos CONNECT PAK. Luego, con la cizalla, CUT FENCE. Ahora hay un agujero por el que nos podemos arrastrar, CRAWL THROUGH GAP, y ya estamos fuera.

Ahora se extiende ante nosotros un paraje inhóspito, con picos volcánicos rodeando el valle, gargantas estrechas, vientos gélidos, un río de aguas heladas que no se puede cruzar...

Vayamos tres veces al sur (hay una rama tirada por ahí, pero no sirve, olvidémosla). Luego tiramos por la primera al este. Aquí hay una roca con forma de cúpula en la que, si la examinamos, descubriremos que se han dejado olvidada, para suerte nuestra, una lata de combustible.

Nos quitamos el pack, LIFT PACK, cogemos la lata (que, según dice, está casi vacía), la colocamos, FIT TIN IN PACK, y nos ponemos el pack de nuevo. Ahora, gracias a la palanca que éste tiene incorporada, podremos revolotear por ahí, aunque sólo cuatro veces, y necesitaremos los cuatro, en un orden muy preciso, de manera que nada de derrochar saltos.

Volvemos al oeste. Aquí, por si no nos habíamos fijado, hay una sombra a la que se puede hablar con ASK SHADOW, y que entonces remolinea y dice algo así como "¿dónde está el Zeven?" Y ¿eso qué es? Está visto que en este programa la gente está empeñada en no hablar claro.

Sin movernos del sitio, nos ponemos en marcha, TUG JOYSTICK, y aterrizamos en una garganta, de la que nos vamos al norte y... nos encontramos con una cueva con dos grietas en la roca (una grande y otra pequeña) y un comerrocas ahí plantado, haciendo de guardián. Está claro que hay que hacerlo desaparecer.

Todos los métodos tradicionales son inútiles; el bisho se mosquea con sólo mirarlo (¡en serio!) y nos sacude un mordisco, aunque no nos mata; menos mal que hemos visto el museo y conocemos la secreta afición de los comerrocas: la música.

Nos ponemos a cantar (!) SING y el comerrocas cantarín se marcha. Ahora hemos de examinar la grieta grande, CHECK LARGE CREVICE, ya que la cueva no es tal, sino un mero agujero de comerrocas, y en la pequeña anida quien sabe qué cosa que nos muerde.

En la grieta hay un montón de cosas: Un trozo de metal, una sonda mental y un misil-espía averiado. Cojamos sólo la sonda, lo demás no sirve. Nueva sacudida al joystick y volvemos al valle. Ahora, sacamos el hueso del Kube, y sin movernos, TUG JOYSTICK de nuevo.

Aparecemos ahora ante otra cueva (esta de verdad) con un apestoso olor a azufre y un lobo halmuriano asesino hambriento al que le crujen las mandíbulas, y al que de buena gana damos el hueso, GIVE BONE. Ya está, podemos entrar al SE, pero está oscuro y no vemos nada, de manera que sacamos el scanner y lo utilizamos con VIEW SCANNER.

Aparece un cayado, que cogemos (podemos dejar el scanner) y que tiene siete metales incrustados alrededor;es un bastón de mando, el Zeven de la sombra. Pues vamos allá; para regresar donde la sombra basta con hacer W,W. Ahora damos el Zeven a la sombra GIVE STAFF, que desaparecerá, leyéndose las palabras BITTER SEA, que no sabemos qué significan, pero que para algo servirán.

Bien, nos queda un saltito y no hemos encontrado a Dorado. ¿Dónde está? Al sur se acaba el valle, pero vemos "un pequeño edificio apenas visible en la llanura de la montaña". Vamos allá. Hacemos por última vez TUG JOYSTICK y aterrizamos en el edificio, o más bien en las ruinas del mismo, y lo que vemos no resulta muy ameno...

Alguien se ha molestado en colgar una cabeza humana decapitada en este lugar, quien sabe con qué macabra intención. ¿Asustarnos? Quiá. En lugar de coger la moto y escapar, que es lo que todo ser racional haría, nosotros nos quedamos allí como bobos intentando comunicarnos con aquella cabeza cortada.

Para ello hay que ponerse la sonda mental, WEAR PROBE. Nos empieza a girar la mente; oímos una voz que dice "mis poderes han disminuido, pero con la sonda puedo transportarte a través de estas montañas", cosa que sucede sin que tengamos tiempo de decir ni chufa.

Al otro lado (ah, el jet-pack podemos dejarlo) hay un valle oculto donde se alza el cuartel rebelde. Subimos y ¡zas! ahí está Dorado, mirándonos con desconfianza. Al preguntarle nos pide la contraseña, que es, cómo no, BITTER SEA. Dorado nos dice que "los dígitos clave son un palíndromo".

Esto quiere decir que la secuencia de apertura se ha de leer igual de atrás a adelante que al derecho. Como sabemos que empieza 010-101, tiene necesariamente que ser 010-101-010. Aparece, a todo esto, un "hover car" que cogemos como se nos indica, TAKE CAR y que nos deja frente a la nave de nuevo. Y hemos hecho ya lo más difícil. Ahora, rumbo final hacia Arcadion.

Si esperamos cierto tiempo, poco antes de que la nave despegue, todo parece normal... pero justo tras finalizar la cuenta atrás y el despegue, nos encontramos con que en la sala 1 tenemos un arcadio sentado en la cama. ¿Un intruso?

Si lo examinamos, CHECK ARCADIAN, nos damos cuenta de que está enfermo. Preguntándole nos dice que le mandan a su casa porque está bajo tratamiento médico, y que su vínculo mental con la Computadora Reina se ha debilitado.

Parece interesante. Le pedimos información ASK ARCADIAN FOR HELP y nos dice, efectivamente, que le gustaría ver destruida a la Computadora Reina. En eso coincidimos. Repitiendo la orden, nos dice que debemos usar elmonita, un explosivo plástico muy potente. El pobre sujeto ya no nos dice nada más.

¡Bien, acción! Cogemos el láser y nos preparamos para desembarcar. Lo hacemos en cuanto la nave aterriza. A partir de ahora nos saldrán mensajes esporádicos de "se acaba el tiempo" que son una paliza y que debemos ignorar.

El planeta se las trae: Aquí hay que andar con pies de plomo, porque esto está lleno de patrullas arcadias que no se molestan en llevar a la gente al calabozo, como hacían en Tropos; es mucho más fácil y cómodo ejecutarla según la ven.

Nada más salir, vamos al sur, ya que al este, según se nos dice, es muy peligroso; y es verdad, porque si cometemos la imprudencia de teclear E, nos encontraremos con que una patrulla nos dispara, y eso siempre molesta lo suyo.

Al sur está el edificio con la puerta, los campos de fuerza, un panel indicador y toda la parafernalia de seguridad. Para entrar hay que hacer VIEW PANEL, 101, VIEW IT, 010, VIEW IT, 101, GO BUILDING. Por alguna razón que obedece a la retorcida mente del programador, la contraseña aparece negada, esto es, los unos por ceros y los ceros por unos, pero el caso es que hemos entrado. Ahora encendemos el láser, vamos al este, matamos al guardia, apagamos el láser y hacemos CHECK ARSENAL.

¡Aquí hay de todo! Pero lo único que nos sirve es la elmonita, así que la cogemos. ¿Cómo se activa? Dice que hay que insertar una batería Cv.011 para hacerla estallar. ¿Y de dónde sacamos esa pila? Pues de nuestro limcom, que presta así su último servicio.

Nos lo quitamos, LIFT LIMCOM, lo abrimos con REMOVE BACK y cogemos la pila. Con todo ello nos vamos arriba, colocamos la pila IMPLANT BATTERY, soltamos todo, DROP ELMONITE, sálvese quien pueda, nos vamos abajo y...

¡¡ KABOUM !!

¡La Tierra es libre de nuevo!
¡No se pierdan la 577ª invasión!
etc...

Hasta otra.



(AVENTURAS ESPACIALES)

"En una Galaxia lejana, muy lejana...". Con estas sencillas palabras se puede evocar el ilimitado mundo de la imaginación, que puede abarcar innumerables planetas, incontables razas, inagotables aventuras e inmensas fortunas a ganar y perder. Este es el mundo de los juegos de Rol que se inspiran en la tan traída y llevada "space opera" de la cual son "primas donnas" Luke Skywalker, Han Solo, Leia Organa o el inigualable Chewbacca.

Todos hemos visto alguna vez una película tipo "GUERRA DE LAS GALAXIAS" o cualquiera por el estilo. Es posible trasladarse a ese mundo por medio de los juegos de Rol. Muchos de los lectores habrán jugado u oído que alguien jugaba a un programa llamado ELITE, pues también es posible jugar a ser un intrépido comerciante en busca de enormes beneficios traficando, comerciando o pirateando por los planetas de las galaxias del Imperio Estelar. Puedes tripular enormes robots en luchas titánicas por dominar un suelo, por defender tu planeta o tener un grupo de luchadores en el mundo de fantasía futurista del CASCO SANGRIENTO.

Esta es la relación y comentarios de cada uno de los juegos que anteriormente he desvelado:

STAR WARS.- Es un juego en el que el DIRECTOR DE JUEGO (DJ a partir de ahora) es el Imperio, los habitantes de los planetas, los pilotos de caza rebeldes no controlados por los jugadores, etc. etc. etc. es decir, TODO lo que no controlan los jugadores, técnicos de mantenimiento, terminales de computadoras, ordenadores, robots, androides, bichos, ... hasta la saciedad. Es recomendable para cualquier buen DJ, que prepare a sus jugadores para que sus campañas no sean un continuo discutir con ellos.

Lo repito muchas veces, pero es imprescindible, por un lado que quede bien claro que el DJ lleva toda la faena, lo sabe todo o casi todo y que los jugadores no le deben, repito, no le deben discutir en medio de una sesión sus decisiones, confiando en que el DJ no es un enemigo, sino un árbitro y un director de escena que procura que el conjunto de la obra quede coherente.

STAR WARS es un juego en que el DJ debe dejar oportunidades de supervivencia a los jugadores (es muy fácil morir). Las armas son devastadoras, recordad la celebérrima "ESTRELLA DE LA MUERTE", por lo tanto los jugadores, aparte de apelar a la neutralidad del DJ, deben pensar siempre que hay una salida, mas o menos costosa, ya sea en sangre o en dinero.

Por cierto, recuerdo el caso de un wookie que se sacrificó para que el resto del grupo pudiera huir. Antes de caer, se llevó por delante una buena porción de tropas del Imperio y es recordado con cariño y hasta con una especie de devoción por los miembros supervivientes del grupo (En el ánimo de un alto mando rebelde esta el pensamiento de crear una condecoración o erigir una estatua del fiero wookie).

Bien pues, bromas aparte, es uno de los números uno de fantasía espacial, mas, lo que hace a este juego especial es la experiencia que puede adquirir el DJ de las películas, de las diversas novelas publicadas, (aparte de las tres películas hay otros libros: EL CONFIN DE LAS ESTRELLAS, EL OJO DE LA MENTE,...), con los mismos protagonistas que la saga de la GUERRA DE LAS GALAXIAS, lo cual hace que un juego sea más ameno, puesto que el escenario sobre el cual se desarrolla la escena ya esta hecho y es más fácil situarse en él que en uno íntegramente elaborado por el DJ.

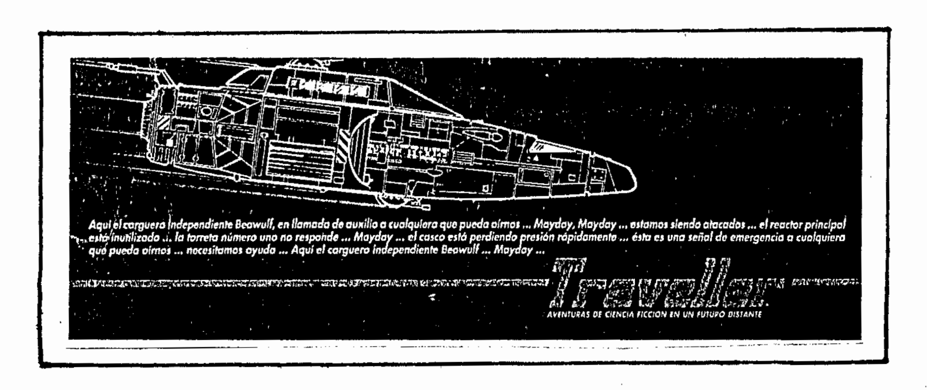
PARANOIA.- Imagínate un mundo creado por Kafka, Stalin, Hitler, los hermanos Marx, Nietzsche y Rasputin, aderézalo con algunas ideas de racismo, clasismo e ignorancia supina. Pon a todos los seres de un sistema, denominado Alfa, en poder "con mayúsculas" de un ordenador loco y suelta a los pobres clones de los jugadores en ellos. Es un juego divertido aunque traumatizante.

Se recomienda que los jugadores no adquieran demasiada ilusión por sus personajes y que no esperen jugar con el mismo más de una tarde. Es un juego recomendado para jugadores con una cierta "experiencia" en juegos de Rol.

STAR TREK.- Desarrollado a partir de una película con gran taquillaje en su día, inspirada en una novela muy buena, es un juego espacial de Rol con un pequeño defecto, no esta traducido al castellano, con lo que aparte de los problemas que pueda acarrear en cuanto a comprensión del juego en si, están los de estar presentado en un lenguaje extranjero. Según comentarios llegados a esta Galaxia se dice que está bien, aunque no pertenece a la categoría de la primera división.

TRAVELLER.- (Ya en castellano) Nos encontramos ante un clásico de los juegos de Rol, uno de los pioneros. Es una especie de buen vino viejo que se paladea en ocasiones. Es un buen juego para introducirse en el mundo del Rol de Espacio, sobre todo si no se domina el francés o el inglés, puesto que, hasta el momento, es el único que está traducido al castellano. Tiene ventajas e inconvenientes, como todas las cosas y como todos los juegos.

Los personajes no pueden ser metidos alegremente en follones (recordad la ESTRELLA DE LA MUERTE). Las armas, aunque existen normales, como espadas, a un determinado nivel matan mucho y bien. Tiene como fundamento esencial la creación de un "comercio" del tipo que deseen los jugadores.



Comienzan con una promoción, y cuando se desea terminar con el Ejército, Marina o cuerpo en donde estés, recibes una determinada cantidad de dinero con la que comienzas tu nueva y excitante vida de comerciante.

Puede ocurrir que no sobrevivas a tu periodo de alistamiento y, desgraciadamente, tu personaje deba de ser tirado de nuevo. La mayor ventaja es que está en nuestro idioma, lo cual ya lo hace atractivo de por si. Se pueden incorporar a él aventuras de casi cualquier tipo, incluso rebeliones contra el Imperio Solar, lo que da al juego unas posibilidades incalculables.

Quedan dos juegos que por su difícil catalogación, y temática muy especial he pensado en incluirlos en este articulo, y son:

MARVEL SUPERHEROES.- (Inglés) Es la recreación de cualquier personaje de la serie Marvel, a saber: Lobezno, Doctor Extraño, Antorcha Humana, Thor, Capitán América, Spiderman... o sus contrapartidas, Victor Von Muerte, Octopus, Buitre, Rino, Duendecillo Verde,... etc. con lo que volvemos a encontrarnos a toda una extensa gama de posibilidades de juego, puesto que se puede ser Super héroe o un Super villano a elección del jugador o jugadores.



Es divertido, ameno y una auténtica pasada para aquellos que estén acostumbrados al mundo de Marvel puesto que es más o menos necesario, aunque no imprescindible conocer los personajes de esta serie.

BLOOD WOOL.- (Francés e inglés) "...en este momento la pelota, llevada por el líder de los Enanos Asesinos, se abalanza sobre la línea defensiva de los Orcos Masacradores, derriba a su primer oponente, parece que le ha roto la cabeza, continúa avanzando, efectúa un regate y marca un tanto TOUCHDOWN para los Enanos Asesinoooos."

Imagínate que te encuentras, como Entrenador de un equipo de la Liga de Blood Wool, a partir de ahora BW. Como tal debes decidir en todo momento qué cantidad de jugadores y que calidad de estos van a intervenir en el juego.

Las continuas extensiones de este juego hacen que los equipos puedan ser remodelados casi continuamente, por ejemplo, la segunda parte de BW, llamada ZONA MORTAL, es la incorporación de multitud de equipos que en las reglas iniciales no estaban reflejados.

Puedes tener un equipo de buenos o de malos, de elfos, halfglings, humanos y enanos, por ejemplo, o de orcos, medio orcos, elfos negros y ogros. Cada tipo de jugador está catalogado con una puntuación o coste inicial, al mismo tiempo que un coste por mantenimiento. De esta manera un Entrenador con los 2000 créditos que recibe al principio, debe de formar su equipo como lo desee. Puede llevar minotauros con humanos, elfos con enanos y bárbaros, etc. las posibilidades de combinación son infinitas.

Actualmente se está preparando la primera liga local a nivel de Valencia, y se espera, aparte de la animación normal de un juego de Rol una recompensa en forma de copa de la liga (COPA DEL DRAGON) o copa de la BW (COPA DEL MAGO), así como unas condecoraciones especiales para los jugadores más efectivos, que más bajas hayan causado o para el que haya marcado más TOUCHDOWN.

El siguiente artículo tratará de los diferentes juegos de Rol que no son definibles dentro de estas características ya reseñadas, es decir, aquellos que abarcan periodos de la historia o de la ficción, como podrían ser LOS TRES MOSQUETEROS o JAMES BOND 007.

DESDE EL CONFIN DE LA GALAXIA DE ANDROMEDA, EN EL PLANETA DE ARTURIUS, AÑO 2.465 DEL TERCER IMPERIO TERRAQUEO, OS SALUDA EL EXPLORADOR - REPORTERO MAS ALEJADO DE LA GALAXIA.

KUTU

LOS INFINITOS ESPACIOS INTERESTELARES SE ABREN PARA VOSOTROS POR MÈDIO DE LA IMAGINACION EN NAVES PROPULSADAS POR FANTASIA PURA.

Roleando...

Tal y como se dijo en el anterior número, damos inicio a una sección de respuestas acerca de las dudas relacionadas con el tema del Juego de Rol.

- Ramón Muñoz Chamorro inicia el apartado con una larga serie de cuestiones... *"Respecto al Rol, se trata de un libro-juego, donde puedes crear los personajes? ¿Es un juego de tablero? ¿O una mezcla de ambos? ¿Se juega individual o colectivo? ¿Hay límite de participantes?*

¿Podría informarme en profundidad de RUNEQUEST y del JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA? ¿Hay que ir a algún sitio a jugarlos? Si son libros, ¿Qué editorial los publica?"

Estimado Ramón:

Se trata de un juego presentado en forma de libro, lo que quiere decir que son las reglas del juego, pero no es el "juego" en si. El juego lo forman las reglas, los jugadores, el Director de Juego, los dados, los módulos, etc. etc. etc. Con el libro sólo no puedes jugar, como en el caso de los libro-juegos. Hay algunos que llevan nombres de juegos de Rol "Tierra Media", "Advanced Dungeons & Dragons" o "Dungeons & Dragons", son libros que juegan en mundos creados según las reglas de cada juego en particular.

El juego de Rol es mucho más que un libro-juego. Después de crear tu propio personaje, de vivirlo, de mimarlo, de compartir sus penas y sus glorias, de llegar a representarlo idealmente mediante una figura de plomo o plástico que has pintado, etc. Como ves, es vivir una vida aparte de la tuya, una vida aventurera que transcurre en tu imaginación.

Es un juego social, lo cual quiere decir que por lo menos deben de jugar dos personas aparte del Director de Juego. Con el tiempo encuentras cual es tu número ideal de jugadores, lo normal esta entre cuatro y seis, depende de los jugadores.

Los datos que me pides en cuanto a EL SEÑOR y RQ, junto con otras dudas que nos han enviado, saldrán en próximos números de este fanzine, puesto que por falta de espacio no te puedo responder con la extensión que mereces. El sitio para jugar es según tus gustos, la playa, tu casa, el campo, un club de amigos, etc. etc. El llevar unos papeles, unos lápices y unos dados te permite jugar en plena acampada, yo lo he hecho y representa una experiencia única.

La editorial que los edita es JOC INTERNACIONAL S.A., pero en Barcelona puedes acercarte a JOCS & COSES en la C/ Provenza, 84, donde encontrarás muchos mas de los que estoy comentando, puesto que el mundo del Rol esta todavía por descubrir para muchos potenciales jugadores y aventureros.

Si cuando aparezca el articulo dedicado a RQ (Rune Quest) o al SEÑOR DE LOS ANILLOS, sigues teniendo alguna duda, escribe, pero en esta sección es imposible responder a preguntas tan extensas, por lo que te rogaría que las efectúes más concretas.

Gracias por tu consulta.

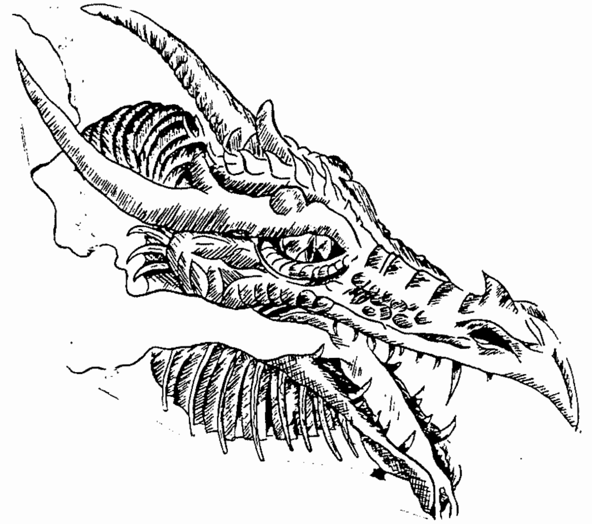
KUTU

- Javier San José pregunta... "*En el primer artículo explicaron el desarrollo de un Juego de Rol en forma de novela. Yo quisiera saber, y otros como yo que nunca han visto un Juego de Rol, ¿Cómo se organiza una campaña? ¿Se usa un tablero o no? ¿El tablero viene con el juego o lo crea el DJ? ¿Cómo se organiza el tablero? ¿Por medio de casillas? ¿Cómo se mueven los jugadores? ¿Pueden los jugadores ver el tablero o sólo lo ve el DJ durante el desarrollo del juego?*"

Estimado Javier:

Una campaña se organiza a base de imaginación, con tiempo y procurando que tenga una forma coherente. Lo que quiere decir que puede abarcar cualquier tiempo de la fantasía, medieval, de inspiración oriental, etc. la única preocupación del DJ es que se realice con lógica y que los personajes tengan una continuidad en sus acciones.

En un principio no es imprescindible usar un tablero, aunque es recomendable que el DJ disponga de los "mapas" generales de la zona. Estos mapas aparecen en algunas publicaciones, dentro de módulos ya efectuados o pueden ser confeccionados por cada DJ a su gusto o en consonancia con su campaña. Con el tiempo, algunos DJ, introducen la lucha en tablero exagonado o en centímetros, para ver más exactamente cómo se desarrollan los combates; esto no es imprescindible, es una opción mas de las muchas que presenta el Rol.



Durante la fase de combate, el DJ, después de explicar cómo es el terreno, lo despliega delante de los jugadores, para que tomen posiciones y vean por donde les llegan los enemigos. El terreno en centímetros puede desplegarse con libros formando colinas, tiras de papel representando ríos, hasta la máxima sofisticación, con modelos reducidos de árboles para representar los bosques o montículos de polietileno simulando colinas; todo depende de la disponibilidad de efectivo del DJ o del realismo que le quieran incorporar los jugadores. Según el sistema que desees emplear, tus encuentros serán mas o menos largos, pero en la misma proporción más amenos y bonitos.

Si tienes alguna otra consulta te ruego la remitas a esta sección, procurando que la pregunta sea lo mas breve posible, puesto que algunas respuestas resultan ser excesivamente largas. Gracias por formular tus preguntas.

KUTU

Feedback

¡Atentos minoría arrebatada! Lo que vais a leer a continuación es lo que por ahí afuera suelen llamar "feedback" o retroalimentación. Tan rimbombante palabreja significa simplemente que con vuestra inestimable ayuda el fanzine se va a amoldar a los gustos de la mayoría de vosotros.

Para ello, mandad una carta al Club con las respuestas a las siguientes preguntas...

1- ¿Cómo calificarías este número? (1=horrible, 10=perfecto)

2- ¿Es mejor o peor que el número anterior?

3- ¿Qué te ha gustado más?

4- ¿Y menos?

5- ¿Sobre qué te gustaría que hubiese una sección?

6- ¿Qué eliminarías del fanzine?

7- ¿Qué crees que mejoraría el fanzine (en contenido)?

8- ¿Qué crees que mejoraría el fanzine (en estética)?

Aprovecho este espacio para haceros saber que, si alguno de vosotros quiere dar inicio a una seccion propia para incluir en el fanzine, por mi parte encantado. Escribid una carta indicando el tema que trataríais y como lo íbais a llevar.

Y esto es todo, aventureros. Cuando respondáis a este cuestionario no olvidéis hacer constar en el sobre la referencia "Feedback 4", es importante.



La cosa está que arde... por que algunos de los comentarios van a ser respondidos inmediatamente por parte del equipo AD que se sienta aludido o crea tiene respuesta. Ello se debe a la excesiva "virulencia" de algunas opiniones, y a que parece haber un concurso para ver quien critica mas... pues bien, preparaos...

Respuesta a Melitón

No quisiera dejar sin respuesta el artículo de Melitón Rodríguez, ya que en él "comenta" algunos aspectos referentes al libro-juego que publico en este fanzine. He de decir que las críticas o comentarios no me parecen mal en absoluto, ya que esto me anima a mejorarme cada vez más y corregir, dentro de lo que cabe, los fallos cometidos.

Vayamos por partes: Primero, el citado Melitón Rodríguez, apunta la simplicidad del primer capítulo, aunque añade que estaba bien. Celebro que te haya gustado pese a la simplicidad. Reconozco que simple, si lo era, ¿acaso pretendes que 4 páginas (instrucciones aparte) meta la serie "Brujas y Guerreros" de 4 volúmenes?

En cuanto al madero que atrancaba la puerta de la cabaña, he de decir que tienes razón, aquí hay un pequeño "revuelo" de frases. Lo correcto sería: "Te acercas a la cabaña. Observas una sucia ventana. Al lado ves que la puerta está atrancada desde dentro por un gran madero." (El madero se ve al mirar por la ventana). Pido perdón por el "lapsus".

Pasemos a los tapices. En primer lugar, ¿qué te hace pensar que los tapices están colocados uno junto al otro? En ningún momento se menciona tal cosa. Si tu imaginación calenturienta te hace pensar en cierto tipo de relaciones viejo-dragón, mejor que te dediques a la lectura de revistas especializadas en el tema.

En cuanto a colocar detrás de un tapiz a estos personajes, había pensado algo más "exótico", pero al final me decidí por los tapices. Además ya se especificaba que alguno de los tapices "cubre puertas o entradas" (ver apartado 1, línea 7).

Por último, referente a la habitación que se abandona tras examinar alguna de las cosas que en ella hay, simplemente es un "truco" que se emplea a menudo en los libro-juegos para impedir que el jugador pueda coger todos los objetos que hay y sólo coja alguno dependiendo de lo que haga.

Como último comentario, me queda añadir que espero perdonéis las faltas "hortográficas" que podáis encontrar en el libro-juego. He descubierto algunas después de publicado que se me "colaron" a pesar de que lo reviso antes de enviarlo para su publicación. ¡Mil disculpas!

JAVIER SAN JOSE

Made in Spain

Ya que tengo la oportunidad de que me escuchen miles de millones de personas que han entregado su vida al mundo de la aventura, aprovecho esta honorable circunstancia para contaros una historia que ya es conocida hasta por los más incultos que la conocemos.

La historia trata del mundo de la aventura en España, hermosa tierra, y para empezar vamos a remontarnos a 1980 y tantos, año en que apareció la primera aventura significativa: THE HOBBIT.

En esos momentos, en nuestro aún retrasado país, nacía la primera generación de aventuras, en la que casi por completo se agotaron los diccionarios de inglés en librerías, bibliotecas, estancos y papelerías.

En estos primeros años de su existencia, nuestro legendario VIEJO ARCHIVERO aún no había nacido, por lo que las dudas acerca de estos juegos no eran contestadas por tan sapientísimo personajillo.

Este problema de la infancia ha creado un trauma en la aventura española que aún sigue sufriendo, y si no, que se lo digan a los que todavía preguntan acerca del HOBBIT.

En esos momentos, las primeras personas que se hartaron del diccionario, decidieron crear la aventura en un idioma inteligente, legible y capaz de ser absorbido por las masas españolas, y aquí acabó la prehistoria de la aventura en España, dando comienzo la segunda generación de aventuras.

Esta segunda generación dio lugar a interesantes programas en los que un aventurero actual perdería la cordura, pero que ayudaron inconmensurablemente a que nuestra aun joven aventura fuese creciendo un poquito más.

Se pueden incluir en ella programas como YENGHT y ARQUIMEDES XXI, e incluso COBRA'S ARC, para los que consideren el sistema de iconos como una forma de escritura "normal" (¡¡Viva Egipto!!).

Lamentablemente, esta segunda generación murió sin alcanzar mucho éxito, mas, de repente, apareció la furia de Egroj, alias Jorge Blécua, que tras ver que su ARQUIMEDES XXI no mereció la recompensa que seguramente esperaba, montó en su GAC y puso en marcha sus planes maquiavélicos para terminar de destrozar la poca sustancia gris que había quedado tras el paso de la segunda generación. Aquí nació DON QUIJOTE, trayéndose bajo el brazo la tercera generación, la más importante hasta ahora de las existentes.

Estos programas empezaron con una lógica y atractivo casi nulos, pero que creció rápidamente. De esta forma, todos los aventureros, al encontrarse con una puerta cerrada, no descansaban en paz hasta encontrar, buscando por toda la aventura, la llave.

Sin embargo, esto conllevó a una falta de originalidad, presente aún en nuestros días, que impidió a los creadores de aventuras hacer puertas sin cerraduras sin que se les tachara de ilógicos.

Por ejemplo, apareció LA CORONA, y la lógica de los aventureros se vio sometida a innumerables trastornos, porque estaba realizado desde un punto de vista distinto, pero antes de LA CORONA, tenemos casi infinitos conversacionales que alimentaron la aventura y la hicieron madurar en nuestra vieja Hispania (la península ibérica menos Portugal)...

CARVALHO (Los pájaros de Bangkok) con su final tan poco apoteósico pero muy entretenida, MEGACORP, que pasará a la historia por su sencillez, su capacidad de diversión y su elegancia, ABRACADABRA, genial si no hace estallar antes tu cerebro, ZIPI Y ZAPE, una aventura de lo que todo se ha dicho ya, y sin embargo, poca gente la ha jugado, y KE RULEN LOS PETAS, muy bonita, estupenda, bárbara y excelente hasta que caiga en mis manos, luego ya veremos.

Después de todos estos años, la aventura sigue siendo demasiado joven. No obstante, ya nos encontramos imbuidos en la cuarta generación, caracterizada por el gran logro de la distribución del PAW Castellano. Mil gracias a Aventuras AD.

Esta cuarta etapa (esperemos que sea fructífera) la encabeza LA AVENTURA ORIGINAL, gracias a la cual habrán visto la luz unos cuantos aventureros más. Ojalá esta aventura no sirva para que la mitología anglosajona se haga dueña de nuestros indefensos ordenadores como acaeció antaño.

por suerte, los programadores de aventuras tienen hoy en día más originalidad, como en el caso de EL FIRFURCIO que es sólo ligeramente parecido al TEWK. Confiemos que en EL JABATO no aparezcan elfos ni enanos con hachas.

Esta cuarta generación se recordará por los siglos de los siglos, gracias al primer gran concurso de aventuras, por el cual saldrán a la luz infinidad de conversacionales que dialoguen en castellano e inunden nuestras vacías estanterías que reservamos para nuestros mejores programas.

El próximo año, esperemos que sea el 1990, los conoceremos. Unos serán ruinosos pero aportarán valiosísimas ideas, otros serán esplendorosos, bestiales, geniales, pero puede que les falte originalidad, por eso tenemos que ir preparándonos para su próxima llegada.

Hay que ser comprensivos y solidarios comprándolas, no pirateándolas, para que no decaiga la aventura y el esfuerzo de todo un año de trabajo no quede en unas palmaditas en la espalda.

Aprovechando esta oportunidad que me brinda el CAAD, quisiera hacer un llamamiento para que esas nuevas aventuras puedan llegar a todos los rincones, y esta cuarta generación no acabe abortando entre las garras de los que se quieren adinerar a su costa. Luchemos pues, todos unidos para poder disfrutar de una quinta generación en la que abunden las aventuras conversacionales en castellano.

"KANTITO"

Mas criticas...

Me dispongo a criticaros implacablemente (je, je !) y no porque yo sea uno de esos tipos a los que pagan por criticar películas y otros churumbeles, sino, y como bien decía en el número 3 el amigo "Melitón Rodríguez" (JAPS), hay que criticar para corregir errores.

Y ya que hablamos del fanzine, echo de menos dos cosas: la página en blanco, que ciertamente batía records de audiencia, y algo muy importante, las fotografías y dibujos que tanto amenizaban los primeros números.

Con estas fotos y dibujos ocurre lo mismo que con los gráficos en las aventuras; no son necesarios en absoluto, pero la hacen mucho más atractiva. Recordemos que en nuestro país todavía mucha gente se come las aventuras por los ojos.

Conozco a un montón de chavales que están literalmente enamorados de la aventura EL JABATO, y no pongo en duda que pueda ser una muy buena aventura, ¡pero es que tan solo están enamorados de los flipantes gráficos que aparecieron en cierta revista!

Esto no puede seguir así. En fin, continúo criticando todo aquello que se cruza en mi camino, y lo primero que me encuentro es la tarjeta del Club, que recibí no hace mucho, y que está francamente bien pero tiene un fallo: ¿qué parida es esa de que es una tarjeta "personal e intransferible"? ¿Personal? ¡Si en ninguna parte pone de quien es!

Tan sólo tiene un número de socio (que supongo tendréis anotados en una relación junto a los nombres de los mismos) pero el propietario de esta tarjeta no es 191 ó 243, sino fulanito o menganito.

¡Leñes! Me vais a hacer hablar mal.

Pasemos a otra cosa. Yo, como programador de la prestigiosa compañía (Pffffft!) Aventuras Alimaña, no apruebo que en un juego haya un personaje al que por supuesto hay que buscar, y que se mueva por ahí cuando quiera, ya que si este movimiento fuera aleatorio, por ejemplo, cabría la posibilidad de que nunca coincidiéramos en la misma localidad (¡y rima!).

Yo, personalmente, estoy a favor de que los personajes estén siempre en el mismo sitio, o bien que se muevan muy poco, lo suficiente como para mosquear al personal. Una aventura ha de ser resuelta en mucho tiempo, y si cada partida va a ser diferente a las demás, habrá que terminarlas en una tarde!

Bueno forasteros, que no se vuelva a repetir o nos veremos las (feas) caras...

PEDRO ESCUTIA

Yiepp al ataque

Bueno, caballeros, me he cansado de ver como vilipendiáis al pobre y sufrido autor de este fanzine, que, en su modestia, no osa alzar su tímida voz sobre el mar de críticas que le rodean opresivamente.

Por ello, yo, Yiepp "Tommynoker Smith & Wesson jr.", el Ominoso Vengador de los Arcanos, rompo una lanza en su favor (y las jetas que haga falta, ¿passa?) dando lugar a la 1ª Contraofensiva Mental Anti Quintacolumnistas.

Y voy a empezar con este muchachote que ha tenido el altísimo e inmerecido honor de precederme. ¿Decís que criticáis churumbeles? Vaya, es la primera vez que alguien busca fallos a los bebés zíngaros.

Siguiente: ¿Añoráis la página en blanco? ¡Nunca fue anulada! Simplemente pasó a la página siguiente, y ahora es aún más blanca que antes.

Respecto a tu personalísima opinión acerca de los PSI, me soplan por aquí ciertos expertos, que, como tu muy bien dices, es "personal", y que demuestras notable falta de experiencia al creer que seria diferente cada juego.

Próxima: ¿No os parece buen sistema el de las tarjetas? Bueno, el Club sabe que el socio 112 es X Y Z. Si A B C nos escribe e indica como su número el 112, será un "sucio" mentiroso. Por cierto, espero que los socios 191 y 243 no se ofendan por haber sido llamados "Fulanito" y "Menganito".

Respecto a las preferencias aventureras del interfecto... allá él. Cada uno tiene sus gustos y yo no voy a exponer los míos aquí. Las personas de amplio criterio como yo me entienden (JAPS, como abras la boca, te abro a ti en canal).

Y esta ha sido mi declamación, Legión Aventurera. Quedo a la espera de nuevas víctimas que osen criticar lo supremo, lo perfecto, lo que te hace sentir en el Nirvana, o abreviando, el CAAD.

YIEPP

(*) Nota de Juan Muñoz Falcó:

Os ruego que disculpéis esta "ardorosa" colaboración, pero Yiepp es un miembro activo en la creación y manejo del Club, por lo que no podía negarle este gustazo...

Por cierto, aquellos que tengan algo en contra de los gráficos en las aventuras pueden dar su opinión al respecto... serán destrozados amablemente por nuestro experto en temas gráficos, "el que acecha en el umbral" (?).

La aventura en nuestro país

Se me permitirá que hoy dedique el artículo al sano ejercicio de la contrarréplica. En especial, contrarréplica para Melitón Rodríguez, que asimismo parece responder al nombre de JAPS. Perplejo me quedé al leer sus palabras en el anterior fanzine. Este socio ha optado por la fácil solución de criticar todo lo que se le ha puesto por delante, y subir de esta forma a un imaginario pedestal. Y que conste que no me siento en absoluto molesto por la crítica vertida también hacia mí (algo que incluso tendría que agradecer) sino que de lo que me quejo es de sus comentarios gratuitos y en ocasiones, fuera de lugar. No deja títere con cabeza: Jon Beltrán, la mitología, la Biblia, el libro-juego y cuando parece estar de acuerdo con Pedro F. Silva, también acaba por reprobarlo.

Amigo M. Rodríguez: ni soy un acerado patriota ni un programador de aventuras. Mi queja se centra en que ya es hora de que dejemos de criticar sistemáticamente las aventuras españolas. Dices que prefieres la crítica para así poder corregir lo que se ha hecho mal. De acuerdo, pero de lo que no se trata es de buscar los pequeños fallos que pueda haber, lanzándonos como lobos hambrientos, y proclamarlos después a los cuatro vientos con aires de triunfalismo (mofa incluida). Por ahí si que no paso: crítica sana y objetiva, si, pero hacer un repaso de los pequeños errores que cometemos para fastidiar, eso no.

También me sorprende el revuelo que se ha levantado con la cuestión de la mitología. Que cada uno escoja el tema que quiera, y que desde esta libertad procure hacer la aventura lo mejor que pueda. No hay temas malos si uno tiene ideas, ganas e imaginación: en todo caso hay programadores más o menos buenos. En fin, que resultará que la única parte lúcida y real del mencionado artículo es el último párrafo, lo cual no deja de ser algo lamentable.

Respecto al artículo de José A. Narváez, he de decir que estoy de acuerdo con sus ideas (es más, estoy casi completamente de acuerdo, pues viene a decir lo mismo que yo en mi escrito del CAAD 2) pero con una puntualización: yo no dije nunca que la solución para la aventura española sea incorporar a los juegos movimientos "por acciones", como parece que ha entendido el mencionado socio. Ello es sólo el uno por ciento de lo que habría que hacer, además de no abusar de los gráficos, mejorar y ampliar el texto, etc. pero de todo ello ya se hablará...

XAVIER RUIZ RIBES

Preguntas y... respuestas?

- Adolfo Rodríguez pregunta cual es la diferencia entre una Aventura y un juego de Rol (por ordenador). La principal diferencia es la capacidad de definir las características físicas de tu personaje en un juego de Rol. Otras diferencias, como la interacción entre personajes se ha visto anulada por los PSI en las Aventuras.

Hay que tener en cuenta que en las primeras aventuras (y en las actuales también...) lo único que había que hacer es resolver un problema o acertijo que te permitiese avanzar un poco más hasta encontrar otro rompecabezas a resolver, formando juntos parte de un todo. Esta respuesta es claramente insuficiente, puesto que este tema da pie a un artículo, que podría realizarse si hay la suficiente demanda...

- Alvaro Mangado nos pregunta *"¿Dónde se encuentra el paraguas en LA CORONA?"* Pues no en el fondo del mar, sino en el establecimiento donde podemos comprar espadas y naranjas...

- Pasamos ahora a responder las dudas sobre la segunda parte del JABATO que tiene Alberto Tejedor. *"Cuando el tuareg dice 'bajo la mujer león algo mola montón', algo con cuerpo de león y cara de mujer es la Esfinge, pero la requetemiro y debajo ná de ná. ¿Esta de cachondeo el tuareg?"* Pues no, los hombres azules se lo toman todo en serio. Aciertas en buscar en la Esfinge, pero no basta con mirar, si dice "bajo la mujer-león" habrá que mirar debajo, y para ello... cavar.

"En las tumbas de los faraones, ¿hay algo valioso aparte de momias y otras guarrerías?" Pues claro que sí. Si haces bien tu "hobby" de profanador de tumbas, encontrarás objetos imprescindibles para concluir tu misión.

"¿Cómo demonios se abre la puerta que me cierra el paso para entrar en el templo de la secta Kepher?" Vaya, te gusta usar la palabra "demonio" eh? Pues tranquilo, que tras cruzar esa puerta encontrarás uno bien gordo... por cierto, para abrirla sólo hay que mostrar a la misma puerta una tarjeta de visita de las que usaban por aquel entonces los faraones...

- Cataldo Torelli nos cuenta que el JABATO le ha parecido magnífico, y que le encanta el detalle de teclear AD para ver los créditos. Su problema está en que no sabe cómo abrir la puerta del Templo. Te remito a la anterior pregunta, pero una pista te daré... debes usar el agua petrificadora contra algo que saldrá corriendo de una tumba...

- Más sobre el JABATO. Tanto Xavier Ruiz Ribes como Raúl Pérez Antón no logran adivinar el segundo acertijo del druida, es decir "¿Quien es el patrono de los pollos?". La adivinanza quedaría mejor formulada si sustituimos "pollos" por "aves", pero es comprensible de todos modos... la respuesta es SAN PIO.

Y Raúl de nuevo sobre el JABATO *"¿Cómo pasar el poblado de los galos vivo?"* Esto es sencillo. Lógicamente no eres un romano, pero si estás vestido como tal, quizá los "lelos guelelos galos" no sepan distinguir a un bravo íbero...

- Ramón Muñoz Chamorro tiene problemas al jugar KE RULEN LOS PETAS, ya que a los pocos momentos de moverse por ahí, los Korps acaban con su vida... Para evitarlo, debes dirigirte a la localidad donde hay un muro con una reja, empujar ésta y meterte entre los barrotes. Allí te encontrarás con tu compañero Kasho Mulo, a cuya identidad debes cambiar con CHANGE. Por último, ya como Mulo, mata al molesto Korp y ya está...

- Estas preguntas acerca del buen y viejo HOBBIT han sido formuladas por un socio cuyo sobre se me ha traspapelado, y como tenéis la manía de no poner en vuestras cartas el número que os identifica...

Estoy bloqueado en "Black River", ¿cómo puedo seguir?. Este bloqueo supongo que se debe a que estás en la orilla del río y no puedes avanzar... para hacerlo debes usar una barca que allí se encuentra, pero fuera de tu alcance. Si llevas la cuerda, debes lanzarla al bote, y una vez enganchada, tirar de ella. Una vez junto a tí, subes y cruzas el río. El follón viene luego...

¿Cómo entrar en el "sitio demasiado lleno" que hay en Mountains?. Respecto a esta pregunta, debo decirte que no sé a que te refieres con lo de "sitio demasiado lleno"...

¿Qué debo hacer más o menos tras salir de casa de Beorn? Debes dejarte capturar por el Wood Elf... para que éste te mande a la "Dark Dungeon", al otro lado del río. Para encontrarlo, dirígete al Sur hasta el "Forest Road", y luego al Este hasta alcanzar "Waterfall", la cascada. Por último, al Sur, hacia "Running River", y muévete un poco por aquella zona. Será verdaderamente raro que el Wood Elf no te capture. Como dije antes, el follón viene luego...

Y ahora unas dudas que dejo para vosotros.

-Javier Angulo Macías hace tres preguntas acerca de SEAS OF BLOOD... *"¿Cómo se coge el rubí de la estatua? ¿Cómo se puede abrir el sarcófago? ¿Aparte del rubí y el oro ¿hay algún tesoro más en Assur?"*

Aventuras "Home-grown"

Como gran primicia. el CAAD se congratula en anunciar que dispone de 5 aventuras 5, que pueden ser adquiridas única y exclusivamente por miembros del Club. Las características y precio de las mismas están indicados más abajo.

Hay otra serie de aventuras en candelero, es decir en espera de ver la aceptación que ha tenido este primer intento. Si hay la suficiente demanda, otras aventuras podrían pasar a engrosar la lista. En vuestras manos está...

AVENTURA 1: Historias de Medialand

Un malvado hechicero está dominando por medio de sus arcanas artes todo el continente... Se esconde en lo mas alto de una torre, plagada de trampas y enemigos que derrotar en singular combate!

- Hay más de 20 PSIs, con los que podrás relacionarte
- Complejo sistema de lucha basado en un tanteo de puntos
- Gran territorio a explorar, con más de 100 localidades



Aprende a realizar conjuros y asciende de nivel entre los magos para poder alcanzar conocimiento y empleo de los mas arcanos secretos... Una aventura dividida en dos cargas, cada una de las cuales puede ser jugada independientemente.

Versión: Spectrum 48
Parser: PAW
Precio: 325.-

AVENTURA 2: Las Cavernas de Fafnir

Acepta el reto que WAZERTOWN WORKS te propone a través del CAAD, y sumérgete en más de 120 localidades que conforman un mundo ante tus ojos, poblado con PSIs de grandes posibilidades, con los que poder interaccionar, enigmas y problemas que requieren pronta solución. 128 Kb llenos de atractivas imágenes como nunca habías visto en un programa "home-grown".



- 124 localidades
- 10 PSIs y 2 seudo-PSI
- Más de 300 palabras en vocabulario (sinónimos aparte)
- 36 objetos a los que encontrar una utilidad
- cerca de 100 banderas usadas

Versión: Spectrum 128
Parser: PAW
Precio: 325.-

AVENTURA 3: Keops, el misterio

En este fantástico programa podrás realizar acciones tan diversas como montar en barca, atravesar el desierto de Mut, empollarte el Corán, y otras cosas tan cotidianas como arrancarle la cabeza a las estátuas, y profanar tumbas.

Las dificultades son muchas, pero no te preocupes, dos auténticos PMI's (Personajes Muy Inteligentes) te acompañarán. KEOPS tiene hasta gráficos animados y desanimados, pero tu no te desanimes, llegar al final merece una buena recompensa... hay quien dice nosequé de una maldición, pero tu ni caso...



Versión: Spectrum 48
Parser: PAW
Precio: 360.-

AVENTURA 4: Wiz Lair

Una situación límite. La vida de los pobladores de un pequeño reino que ve como poco a poco sus habitantes van desapareciendo a causa de una horrible y desconocida epidemia. Tu maestro, el Gran Mago, también ha perecido. Sobre ti, el aprendiz de mago, recae la responsabilidad de encontrar la salvación, y volver con ella al mermado reino...

ATLANTIC SOFT presenta esta aventura que posee las siguientes características:

- Personajes Seudo Inteligentes
- Gráficos...
- Gran ambientación creada por textos y gráficos
- Personaje con total independencia y movilidad

Versión: Spectrum 48
Parser: PAW
Precio: 325.-

AVENTURA 5: Rochn, la Era de las Espadas

Adéntrate en el fantástico continente de ROCHN, poblado por místicos elfos, recios enanos y oscuros poderes de las tinieblas; afronta los peligros que te acechan en tu andadura.



- Más de 40 escenarios con detallados gráficos
- PSIs con los que podrás interactuar
- Problemas y obstáculos que pondrán a prueba tu capacidad como aventurero...

y un sinfín de detalles que convierten esta aventura en un programa que NO DEBES PERDERTE.

Versión: Spectrum 48
Parser: PAW
Precio: 375.-

Para conseguir cualquiera de ellas, tan sólo tienes que indicar cual (o cuales) deseas, y esperar unos días. Recibirás en tu domicilio la aventura contrareembolso de su importe. Requisito imprescindible es indicar el número de socio, ¡ojo al dato!

Es necesario hacer notar que la diferencia de precios no viene dada por un nivel de calidad. Existen unos costos (envío, duplicación, cinta...) que el Club debe sufragar. Eso da un precio "de coste". Si el programador de la aventura desea recibir un tanto por cinta vendida, entonces se suma la cantidad que él desea al precio original.

Si un programador no pide nada por la aventura, y opta por distribuirla a través del CAAD, esto no le reporta ningún beneficio económico, pero sí un renombre entre todos los socios, y cómo no, entre todos los aventureros a nivel nacional.

Por otra parte, si lo que deseas es mandarnos una, tienes que enviar una cinta al club con la aventura grabada por una de las caras, y si has usado un parser, la base de datos por la otra.

Si incluyes un cargador o una pantalla de presentación (no es necesario, pero sí muy bonito), deberás ponerlos junto con la aventura. No olvides mandar el argumento, una solución paso a paso, el mapa y el modo de manejo general. Esto son requisitos "sine qua non".

Una cosa más. El texto que acompaña a la carátula de la aventura ha sido remitido por el autor del programa, y es la publicidad que él mismo ha diseñado. El Club se limita a reproducir íntegramente las frases enviadas.

Y por último, para proporcionar un baremo de calidad a futuros socios interesados en estas aventuras, responded este cuestionario:

1) ¿Que aventura te ha gustado mas? ¿Por qué?

2) ¿Que aventura te ha gustado menos? ¿Por qué?

3) De las aventuras que conozcas, puntúa de 1 a 10 lo siguiente:

Guión- Gráficos- Ambientación- Jugabilidad- Dificultad-

Anuncios

- Busco rutinas gráficas para GFA Basic en Atari. Busco también a nivel Galicia, gente aventurera para intercambiar soluciones, ayudas, etc. Escribir a:

Pedro Silva Franco
Avd. Augusto García Sánchez, 2, 9º A
36001 Pontevedra

- Compro aventuras de todo tipo, a precio razonable, preferiblemente inglesas. Sobre todo HOBBIT, LORD OF THE RINGS, y las de Level 9 y Magnetic Scrolls. Prometo contestar.

Raúl Pérez Antón
Plaza de Honduras, 34, 49ª
46022 Valencia
Tel. (96) 371 30 84

- Para cuando leáis esto, me encontraré en dura lucha con el libro de reglas del juego de Rol RUNEQUEST. Me gustaría que los que viváis cerca de mi ciudad, Cádiz, o mejor aún, en ella, os pongáis en contacto conmigo para ver si podemos hacer algo con el citado juego. Si los que vivís un poco más lejos (Málaga, Sevilla, etc...) también queréis jugar (suponiendo que domine el librito de reglas) escribid y veremos lo que se puede hacer. Podéis escribir a:

David Mancera Araujo
C/ Marqués de Cádiz, 2
11005 Cádiz
Tel. (956) 28 66 04.

- ¿¿¿Te gustan los Wargames??? Entonces... ¡¡¡Ya somos dos!!! Se ha formado un club de adictos a los Wargames. Si te consideras uno de ellos, no dudes en escribirnos.

Club Estado Mayor
Avd. Generalísimo, 27, 2-A
Torrijos
45500 TOLEDO

Sildavia

Libertad o Muerte   Informe n. 1

Para los despistados que todavía no se hayan enterado o para los nuevos socios del CAAD les hago saber que en esta pequeña sección se informará periodicamente sobre el Estado de Juego de las pruebas que se van a iniciar sobre un JPC (Juego Por Correo). Comienzo esta vez con una lista de los jugadores que se encuentran ya dispuestos para empezar a jugar en cualquier momento (a fecha de 15-ENE-90):

1. Juanjo López Fontanet
2. Cataldo Torelli Milara
3. Alvaro Mangado Cruz
4. Javier San José Arevalillo
5. Alberto García Puente
6. Juán Diego Sintes Orfila
7. José Luis Albasanz Herrero
8. Antonio Javier Giménez Plá
9. Juan Carlos Matos Franco
10. Carlos Ferrero Martín
11. Sergio Dámaso Juan
12. Josep María Oriol Martí
13. Marco Antonio Blanco Navarrete
14. Juan José Muñoz Falcó
15. Miguel Vadillo Fernández
16. David Sotillos Bugidos
17. Xavier Ruiz Ribes
18. Justo Manuel Ales Tirado
19. Carlos Sisí Cavia
20. Alejandro Alsina Cerviño
21. David Mancera Araujo
22. Juan Antonio Paz Salgado
23. Fernando Sevilla García
24. David Picó Jover
25. Pedro Silva Franco
26. José Manuel Galan Fernandez
27. Francisco A. Heredia de la Hoz
28. José Vicente Mascarell Lluch
29. Rafael Cano Zuriguel
30. Víctor Martín Cacho
31. José Alberto Pérez Ramos
32. Juan Luis Muñoz Villar
33. Alberto Tejedor Gonzalez
34. Rubén Calvo Alonso
35. Asier Burgaleta Bajineta
36. Antonio Clemente Meco

El número que acompaña a cada jugador es el Número de Guerrero que controlarán. La situación del Juego LIBERTAD O MUERTE es la siguiente:

Los Libros de Reglas para los jugadores están casi terminados, están ya hechas todas las Tarjetas de Juego y los mapas, también está terminado el programa que imprime las Hojas de Resultados. Sólo falta el programa-control del Juego y algunos detalles más. Parece difícil alcanzar la cifra de 70 jugadores antes de ultimar el Juego; de todos modos, una vez esté listo comenzarán los jugadores que hayan en ese momento. Si no pasa nada el Juego empezará antes de que salga el próximo CAAD, en ese momento los jugadores recibirán toda la información y material necesarios para comenzar.



Si te interesa participar todavía estás a tiempo, sólo tienes que escribirme para que te envíe más información sobre cómo empezar a jugar:

SILDAVIA
José J. Chambó Bris
Catedrático Mercer, 10-1-2
46680 ALGEMESI (Valencia)

J.J. Game Master